



XBOX 360

XBOX
LIVE

あつまれ！ ピヨピヨ レッツ*パーティ



■ 安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏でてんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360™ 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■ テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店が製造会社にお問い合わせください。

■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト（<http://www.cero.gr.jp/>）をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 512 KB の空き容量が必要です。

- 4 ピニャータ チャンピオンシップへようこそ！
- 5 マルチプレイヤー
- 6 チャンピオンシップの司会者しかいしゃ
- 8 チャンピオンシップの参加者さんかしや
- 12 コントロール
- 14 レースの画面がめん
- 15 パワーアップ アイテム
- 16 レース
- 18 ゲームの種類しゅるい
- 24 オンライン上でお子様をじよう こさま
守るためにまも
- 29 クレジット
- 31 サポート情報じようほう



ピニャータ チャンピオン シップへようこそ!

ピニャータしょくん! 世界最大のイベント、「ピニャータ チャンピオン
シップ」へようこそ! このトレビアンなイベントでは、才能が発揮
され、キャリアが積み、富が築かれる。あっと、これはミーたち
司会者についての話。参加者たちはすばらしい名誉と栄光を手にする
ことになるだろう。想像しただけでもワクワクするね!

「ピニャータ チャンピオンシップ」は、最高にエキサイティングな
スポーツ イベントであるだけでなく、世界中のファンが楽しみに
している超人気テレビ番組でもあるんだ。ハラハラ ドキドキのアク
ションに、台本なしのまったく予想のつかない展開! (保険には入って
いないから、プロテクターとかをつけておいたほうがいいかも...)

さあ、ライバルとの対戦に向けての準備はいい? 栄光をつかむのは
いったいどれか? オイシイ CM 契約で、お菓子のパッケージに起用
されるかもしれないよ。バラエティー番組にゲスト出演って可能性も
あるかもね。史上最高の人気をほこるテレビ番組のスターに
なるのだって夢じゃないよ!

※一部地域をのぞく

4

マルチプレイヤー

ローカル マルチプレイヤー

Xbox 360™ 本体で、4 人のプレイヤーがいっしょに「あつまれ! ピニャータ
〜レッツ☆パーティー〜」をプレイすることができるよ。【メイン メニュー】
で【ホーム】をえらんで、【ゲーム モード】から【ショート】、【ノーマル】、【ロング】、
【カスタム】、または【トレーニング】をえらんでね。ゲームに参加するには、
追加の Xbox 360 コントローラーを接続して、A を押してね。

Xbox LIVE

Xbox LIVE® では、いつでも好きなときに、世界中のいろんなお友だちと対戦
できるよ。ゲーマー プロフィール (キミのゲーマー カード) を作ったり、お友
だちとチャットしたり、Xbox LIVE マーケットプレイスでコンテンツをダウン
ロードしたりできるんだ。ボイス メッセージやビデオ メッセージを送ったり
受け取ったりすることもできるよ。Xbox LIVE に接続して、いろんなことを楽
しもう!

Xbox LIVE に接続する

Xbox LIVE でプレイするには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続して、
Xbox LIVE サービスにサインアップする必要があるよ (注: 「あつまれ! ピ
ニャータ 〜レッツ☆パーティー〜」をオンラインでプレイするには、ゴール
ド メンバーシップが必要だよ)。接続の方法や、Xbox LIVE サービスが利用で
きる地域については、www.xbox.com/jpl を見てね。

Xbox LIVE でゲームをホストする

【メイン メニュー】で【オンライン】をえらんで Xbox LIVE にサインインしたら、
【ゲームの作成】をえらぼう。好みの設定を決めたら A を押してね。フレンド
リストからフレンドを招待するには、Xbox ガイド ボタンを押して【フレンド】
をえらんでから A を押してね。次にフレンドの名前をえらんで X を押してね。

安全についての詳しい
情報は、24 ページの
「オンラインでお子様を
守るために」を見てね。

5

チャンピオンシップの司会者

ベッキー プジョン

ベッキーは受賞^{じゆうしょう}いけんもあるゆうしゅうなジャーナリスト。彼^{かれ}が書^かいた記^き事^じは、世^せ界^{かい}中^{ちゅう}の熱^{ねつ}心^{しん}なファンによって何^{なん}度^ども何^{なん}度^どもくり返^{かえ}し読^よまれているんだ。すごくハンサムで、流行^{しやうこう}には流^{なが}されないんだけど、いつだっておしやれなファッションできめている。それ^{それ}に、彼^{かれ}のジャーナリストとしてのせいじゅく度^どと伝^{でん}説^{せつ}的^{てき}と言^いっててもよいほどの文^{ぶん}才^{さい}は、けんきよな性^{せい}格^{かく}とだれもがひるおほどの大^{だい}仕^し事^じ（たとえばこの紹^{しょう}介^{かい}コメン^{メント}を自^じ分^{ぶん}自^じ身^{しん}で書^かくこと）に取^とり組^くむせいと同^{おな}じくらいすばらしい。もうすぐベストセラーになるはずの自^じ伝^{でん}、『きょうがくの真^{しん}実^{じつ}：ベッキー プジョンの人生^{じんせい}』を書^かくのにもかなり疲^{つか}れてきたところだから、「ビニャータ チャンピオンシップ」の司^し会^{かい}をつとめるのをすごく楽^{たの}しみにしているんだ。



ビエール パリボー

ビエール パリボーは、とても重^{じゅう}要^{よう}なビニャータなんだ。ビニャータ アイランドでの大^{だい}切^{せつ}な公^{こう}務^むをた^たくさんかかえる一^{いっ}方^{ぱう}、DJとしてもすごく人^{じん}気^きがあるんだよ。ビニャータ アイランドの大^{だい}きなイベントでは必^{かなら}ず DJ ブースに姿^{すがた}を見せるし、バースデー パーティーや結^{くわっこん}婚^{こん}式^{しき}、さらにはショッピン^{ぎョウピン}グ モールやコイン洗^{せん}車^{しゃ}場^{じやう}のオープン記念^{きねん}イベントにもかけつけるよ。彼^{かれ}に仕^し事^じをたのみたい場合は、エーเจントに連^{れん}絡^{らく}してね。ビエールは、超^{ちやう}人^{じん}気^きテレビ番^{ばん}組^{ぐみ}、「ビニャータ チャンピオンシップ」の司^し会^{かい}はもちろんのこと、自^じ分^{ぶん}のラジ^{らじ}オ番^{ばん}組^{ぐみ}のパーソナリティーもつとめているんだ。こんなにも忙^{いそ}しいビエールなんだけど、も^もっと新^{あたら}しくて、も^もっと楽^{たの}しくて、も^もっとギヤラのいい仕^し事^じはないか^かって常^{つね}に自^じを光^{ひか}らせているんだって。



さんかしゃ チャンピオンシップの参加者



**ハドソン
ホースタチオ**

ハドソンはピニャータ アイランドでいちばん人気のあるピニャータなんだ。ハドソンはこのことをみんなにじまんしたくてたまらないんだけど、だれも聞いてくれないもんだから（だってそんなことみんな知ってるし、あんまりしつこく言われるとウンザリしちゃうしね）、自分からそう言って回ってるってわけ。実は、ハドソンを番組に呼ぶには、紹介コメントで「ピニャータ アイランドでいちばん人気のあるピニャータ」っていうフレーズを使うっていうのが条件なんだ。しかも2回ね。それはともかくとして、「ハドソンはピニャータ アイランドでいちばん人気のあるピニャータ」だよ！



**ヘイリー
ホースタチオ**

ヘイリーって、2分の1は超メガ級セレブ、2分の2は流行を生み出す社交界の花形、2分の3はスーパー アスリートなんだ。大物リストにのっているセレブたちとリムジンで街をドライブしているとき以外は、超大物リストにのっている超セレブたちと2台のリムジンで街をドライブしているんだって。ハドソンに言わせると、彼女はまだピニャータ セレブ界のトップレベルにはとうたつていないらしいけど、ヘイリーはホットなダンス、シックでゴージャスなライフ スタイル、ストイックなアスリート精神ですぐにハドソンを追い抜くつもりだよ。



**ファーギー
ファッジホッグ**

ファーギーは、いつも何かにおびえている心配性のピニャータ。パーティーでたいてい割られることを想像しただけで、恐怖のあまりパニックにおちいっちゃうんだ。ちょっとかわいそうだよ。それにしても、ファーギーってどうしてあんなふうなんだろう？いつも心配ばかりしてるから、リラックスしたり人生を楽しんだりするヒマさえないんだよね。意気地なしてことかな？それともただの変り者？とにかく、このおく病な性格と自信のなさ、やることなすことすべてに影響しちゃうんだ。...たとえば、この紹介コメントを書くことに。信じてもらえるかどうかわからないけど、これ、ファーギーが自分で書いたんだよ。



**フランシーヌ
ファッジホッグ**

フランシーヌはファーギーのママだよ。ファーギーの言うことは何でも信じちゃうから、ファーギーがピニャータ アイランドでいちばん人気のあるピニャータだっていうとんでもない話も本当だと思ってるんだ。もちろん、そんなのデタラメなんだよ。だっていちばん人気のあるピニャータはハドソンなんだから（注：この記述はハドソンのエージェントのリクエストにより追加されました）。でも、フランシーヌは本当のことを知ったら傷ついちゃうはず。どうかフランシーヌがこの説明書を読むことがありませんように....

さんかしゃ チャンピオンシップの参加者



ボーリー
ブレッツテール

ボーリーは、とってもかしくて頭の回転も速いんだ。これはブレッツテールの特ちょうでもあるんだよ。頭のいいピニャータはたいていそうなんだけど、ボーリーも自分でそのことをちゃんとわかっているもんだから、パーティーなんかではちょっと鼻についちゃうこともある。でもたしかに、これまで数え切れないほどのピンチを切り抜けてきたし、友だちのいろんな問題も解決してくれるから、いつもたよりにされてるよ。友だちを助けてあげたあとはきっと、「オレってホント頭いいよな〜」ってじまんしちゃうんだらうけど。



ベチュニア
ブレッツテール

ベチュニアに会ったら、まずそのかわいらしさやつつましさにおどろくだろうね。次に、最新の必殺ワザをひろうするときのモーレツないきおいにびっくりするはずだよ。いつも新しいチャンスをうかがっているベチュニアは、ワクワク ガールとか、ドキドキ少女とか、ワクワク ドキドキ ガール少女とか呼ばれることがあるよ。とにかく競争心が強くて、ボーリーをいちばんのライバルだと思ってるんだ。でもね、実はボーリーに恋してたりするもんだから、こまっちゃうよね。



フランクリン
フィズリーベア

フランクリンは、「とにかく楽しくいこうぜ!」っていうタイプのピニャータ。いちばん好きなのはサーフィンで、プロ並みのうで前なんだ。次に好きなのはダンスなんだけど、これはちょっと...。とにかく、サーフィンがとっても上手だってことだけはたしかだよ。それから、パーティーも大好き、食べるのも大好き、ほとんどどんなことでも大好きだね。フランクリンは毎日を心ゆくまま楽しく過ごしたいって思ってるから、友だちからの誘いもいつだって大かんげいなんだ。あっ、それからもうひとつ大好きなのが... フローレンスフィズリーベア!



フローレンス
フィズリーベア

フローレンスは、「ピニャータ チャンピオンシップ」を何よりも楽しみにしてるんだ。競争のためっていうのもあるけど、いちばんうれしいのはフランクリンといっしょに楽しい時間が過ごせること。ピニャータチャンピオンシップで勝ちたい気持ちはほかのみんなといっしょなんだけど、もしも自分が勝者になれないときは、フランクリンが勝つことを願ってるんだよ。どっちが勝っても賞金は 2 人のダンス レッスン代になりそう...

コントロール



がめん レースの画面

パワーアップ アイテム

現在の順位

アイテム 1

アイテム 2

キャラクター

フィエスタ ミサイル

一見花火みたいにキレイな光を放つこのゆうどうミサイルは、前を走っているライバルたちにダメージを与えることができるよ。

ポリネーター

花粉をいっぱいまき散らして、追いかけてくるライバルたちのコントロールをほうがいしちゃおう。曲がり角ではとくに効果的だよ。

ウォーター ボム

ライバルたちの視界を水のまくでおおうことができるよ。



スーパーミント
キャンディー

コントロールを保ったままですピードアップすることができるよ。



フラッタースコットの
ちようちようウイング

スピードアップして、丸太なんかの障害物を飛びこえられるんだ。



ロケットバック

コントロールはきかなくなっちゃうけど、いっきにスピードアップできるよ！



パズルガムの
べとべとハニー

あまくて足にくっつくハニーを道にまいて、追いかけてくるライバルたちのスピードをダウンさせちゃおう。



パワーソーダ

体が大きくなるよ。おてきょうたいになるよ。フィエスタミサイルやポリネーターの攻撃もきかなくなるんだ。



スモークボム

けおりがいっぱいつまったらこのかんしゃく玉バクタンで、ライバルをスピンさせちゃおう！



レース

レースでは、いろんな障害物やいっきに加速できるスピード ボードがあるコースを走るんだ。レースでゴールした順位によって、チャレンジ イベントのスコアにボーナスが追加されるから、がんばってね。それから、トップのプレイヤーと順位の低いプレイヤーの差がつきすぎないようにするには、【オプション】メニューから【接続オプション】をえらんてね。

レースの主なステージを紹介するよ。

ビーチ



ピニャータ アイランドのビーチには、太陽がさんさんと降りそそぎ、おだやかな波が打ち寄せているんだ。それから、参加者たちの足あとと、ツメあとと、ヒツメのあとでもいいだよ。その先にあるのは、うっそうと緑の生いしげるジャングル。ビーチとはうって変わって、異常気象でもないかぎり太陽や波にはお目にかかれなと思うよ。でも、足あとだらけなのはまちがいなし！

タウン



にぎやかなこの街には、世界でも有名なレストランやブティック、美術館が立ち並んでいるよ。それから、ステキなおみやげ物屋さんもあるし、一流のピアノちょうりつ師もいるんだ。でも、どこにも立ち寄らないほうが良いと思うよ。だって、そんなことしたらレースで最下位になるにきまってるもん。

フロスティ



巨大な氷河、氷のぜっぺき、息をのめような景色が見てみたいなら、「フロスティ」コースがおススメだよ。でも、そういうのは苦手だって人にとっても悪くないコースかもしれないね。だっていちもくさんにかけぬけちゃえばいいんだから。とっても寒いし氷はツルツルだから、ふつは防寒着とか、氷用のアンカーとか、ロープとか、ピックルとかが必要なんだけど、あいにく何も用意されてないんだよね…。幸運を祈ってるよ！

ファクトリー



この工場では、ピニャータのもとになっているすべてのキャンディーが生産されているんだ。ピニャータアイランド上でこれだけケンでこれだけあまい香りのただよう場所ってほかにないよ。思わずよだれが出ちゃいそう。追いかけてくるピニャータがそのよだれで足をすべらせたりして！



ゲームの種類

はし
走ってあつめよう！



できるだけ速く走り回って、キャンディーをいっぱいあつめよう！スポーツマンシップにのっとり、正々堂々と戦おうね。でも、早く勝負をつけたい場合は、ライバルに体当たりしてキャンディーを横取りしちゃうっていう手もあるんだ。

あ
ねらって当てよう！



キャノナータを発射したり、ちょっと変わったボーリングをしたり、ズンバグにしっぽを付けたりするこの種類のゲームでは、正確さが求められるよ。スピードとパワーは問題ないよって人も、テクニックはどうかな？それから反射神経は？

18

19



ゲームの種類

思い切りたたくろう！



なにをたたくておもしろいよね。この種類のゲームでは、タルや星型ピニャータを思い切りたたいて、ポイントをゲットしよう！



20

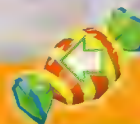
ぶつかってあつめよう！



走り回ってキャンディーをあつめるよりもっと楽しいことってな～んだ？ 正解は、いろんなものにぶつかってキャンディーをあつめること！ ありんこピニャータをふんづけたり、ラフィアンに体当たりしたり、カボチャをつぶしたりして、いちばんたくさんのキャンディーをあつめた人の勝ちだよ。

ラフィアンになってプレイするゲームもあるよ。このこまったトラブルメーカーたちには、ピニャータとはちょっとちがうコントロールが必要なんだ。
A を連打するとスピードアップして、**1** で方向を変えることができるからね。

21



ゲームの種類

リズムにのろう!



ノリノリのダンスは好き? やっぱり? じゃあ、この種類のゲームは気に入ってもらえるはず。キミってけっこうおぎょうぎがいいほう? そうなの? よかった。だったらこのゲームには強いと思うな。あれ? ちょっと顔色が悪いみたいだけど。胃ガムカムカする? 信じてもらえないと思うけど、それもまたこのゲームでは有利なんだよ!



22

タイミングをつかもう!



雪にうまった宝物をほり出す、リングあめを食べる、バットをふり回す、かんしゃく玉バクタンをライバルにパスする。これ全部に共通することって何かわかる? それはね、タイミングがだいじってこと。この種類のゲームでは、キミの反射神経がためされるんだ。反射って言っても、お医者さんにヒザ小僧をコンコンってたたかれるのとはワケがちがうよ。あ、そんなのわかってるって?



23

オンライン上でお子様を守るために

はじめに:

保護者の皆様は、普段の生活でもオンライン ゲームの世界でも、いつもお子様の安全を確認されたいことでしょう。Xbox 360™ では「保護者の設定」によりお子様の安全を守るために有効な各種設定を行なうことができますので、安心してお子様に Xbox LIVE を楽しんでいただけます。

オンライン上でお子様の安全を守るための 5 つの約束

お子様が Xbox LIVE に参加する前に、下記の 5 つのことについて必ずお子様と一緒に確認してください。

- 1 自分の年齢、名前、住所、電話番号、学校名、またその他の個人情報には誰にも教えないこと。実際にあったことがない他のプレイヤーは、よその見知らぬ人と同じです。
- 2 オンライン上で知り合った人物と会わない。電話でも話さないこと。
- 3 オンラインで知り合った人物と、インターネット チャットを行わないこと。
- 4 オンライン上の知らない人物から画像を受け取らないこと。
- 5 ゲームをしているときに起こった事を、必ず保護者に伝えること。

Xbox LIVE に参加する: お子様のメンバーシップ

『あつまれ! ピニャータ 〜レッツ☆パーティー〜』は Xbox LIVE に参加せずにオフラインでもお楽しみいただけますが、Xbox LIVE のメンバーであれば、オンライン上の他のプレイヤーと一緒にゲームをプレイするなど、このゲームが持つ全ての機能をお楽しみいただくことができます。

お子様が『あつまれ! ピニャータ 〜レッツ☆パーティー〜』をオンラインでプレイするためには、保護者の方がお子様用に Xbox LIVE のメンバーシップを作成する必要があります。Xbox LIVE のメンバーシップは、Xbox 360 本体、または www.xbox.com/jpl から作成していただくことができます。

Xbox 360 本体でお子様の Xbox LIVE のメンバーシップを作成する

- 1 Xbox 360 本体がインターネットに正しく接続されていることを確認してください。
- 2 保護者の方とお子様用にそれぞれ Windows Live™ ID アカウントが必要となります。

注意: Windows Live ID アカウントは、Xbox LIVE にサインアップする際に同時に作成することができます。なお、MSN Hotmail、MSN メッセンジャー、Xbox.com の My Xbox アカウントのいずれかをお持ちの場合には、すでにご自分用の Windows Live ID アカウントを持っている可能性があります。

- 3 Xbox 360 本体のディスクトレイにゲームのディスクが入っていない状態で、Xbox 360 本体の電源を入れてください。

- 4 Xbox タッチボードが表示されたら Xbox LIVE 画面を選択してください。次に [Xbox LIVE にサインアップ] を選択し、画面の指示に従ってください。まずお子様のゲーマータグを作成します。

注意: Windows Live ID アカウントに登録した E メール アドレスとパスワードをたずねられたら、お子様用に用意した Windows Live ID アカウントの情報を入力します。また、アカウントを作成していない場合は、ここでお子様の Windows Live ID アカウントを作成します。

- 5 保護者の方はお子様の Xbox LIVE の使用を許可するかどうかをたずねられますので、許可してください。
- 6 画面の指示に従い、保護者の方の Windows Live ID アカウントを作成してください。すでにアカウントをお持ちの場合は、アカウントの情報を入力してください。
- 7 次に、希望されるメンバーシップの種類をリストから選択してください (オンラインで対戦をお楽しみいただくには Xbox LIVE® ゴールド メンバーシップが必要です)。
- 8 引き続き、画面の指示に従い、必要な情報を入力し、お子様の Xbox LIVE ゲーマー ソーンを選択してください。
- 9 以上で保護者の方、お子様ともに、Xbox LIVE をご利用いただく準備は完了です。



オンライン上でお子様を守るために

www.xbox.com/jp/ でお子様の Xbox LIVE メンバーシップを作成する

- 1 www.xbox.com/jp/ にアクセスし、画面右上の[サインイン]をクリックします。次に、[登録する]をクリックしてください。
- 2 画面の指示に従い、お子様用のアカウントを作成してください。アカウントの作成が完了すると、お子様用のゲーमतタグおよび、Windows Live ID アカウントが Xbox 360 本体でご利用いただけるようになります。
- 3 以上で保護者の方、お子様ともに、Xbox LIVE をご利用いただく準備は完了です。

保護者による設定

保護者による設定とは、安心してお子様にゲームで遊んでいただけるような環境を、保護者の方ご自身で設定していただくための機能です。保護者による設定には、本体の制限と Xbox LIVE の利用制限の2つが含まれます。この設定を行なうことにより、Xbox LIVE の利用だけでなく、オフラインで遊ぶゲームや映画等の視聴についても制限をすることができま

以下は Xbox LIVE の利用制限や設定の概要です：

- ▶ **オンライン ゲームの使用：**お子様が Xbox LIVE で他のプレイヤーと Xbox 360 のゲームで遊べるかどうかを設定します。
- ▶ **フレンド登録：**お子様が登録できるフレンドについて設定します。Xbox LIVE メンバーからお子様へ、フレンドのお誘い（フレンド登録の依頼メッセージ）が届く場合があります。このような場合、登録前に保護者の許可が必要かどうかを設定できます。

▶ **コミュニケーション：**お子様が Xbox LIVE でやりとりできる相手を設定します。Xbox LIVE のやりとりには、文字、音声、映像によるチャット、文字や画像によるメッセージ、ゲームへの招待などの方法があります。

▶ **ゲーमत プロフィールの公開：**お子様のゲーमत プロフィールを公開する相手を設定します。ゲーमत プロフィールには、今まで遊んだゲームや、各ゲームで獲得した実績、モットーなどの情報が含まれます。

▶ **ゲーमत プロフィールの表示：**お子様が Xbox LIVE メンバーのゲーमत プロフィールを表示できるかどうかを設定します。ゲーमत プロフィールには、メンバーが今まで遊んだゲームや、各ゲームで獲得した実績、モットーなどの情報が含まれています。モットーは、お子様には不適切な内容の場合もあります。

▶ **オンラインの状態：**お子様のオンラインの状態について設定します。オンラインの状態を公開すると、お子様が遊んでいるゲームや、お子様をゲームへ誘えるかなど、お子様のオンラインの状態が Xbox LIVE メンバーに公開されます。

▶ **メンバーが作ったコンテンツ：**Xbox LIVE メンバーが作ったコンテンツを、お子様が使用（表示など）してもよいかどうかを設定します。メンバーが作るコンテンツには、ゲーमत プロフィールや、ゲームに出てくる画像や文章などがあります。

▶ **有料コンテンツ：**お子様が Xbox LIVE マーケットプレイスで有料コンテンツをダウンロードできるかどうかを設定します。有料コンテンツには、Xbox LIVE アーケード ゲーム、ゲームの拡張機能、デモ、テーマやゲーमत アイコンなどのカスタマイズ アイテムなどがあります。ここでの設定は無料コンテンツのダウンロードには影響しません。



オンライン上でお子様を守るために

クレジット

インターネット上の情報

オンライン上でお子様の安全は我々の最重要課題です。前述の設定や制限を使用し、お子様と一緒に 5 つの安全項目をもう一度ご確認ください。

前述の設定に関するより詳しい説明は、下記の URL より Xbox LIVE のホームページにアクセスしてご参照ください。

<http://www.xbox.com/jp/support/familysettings/>

お子様のゲームプレイをよく観察すること、さらに Xbox LIVE の保護者による設定について知り、それを活用していただくことは、保護者の方がお子様のオンラインでの安全を守るためにたいへん役立ちます。『あつまれ！ピニャータ 〜レッツ☆パーティー〜』やその他のゲームを、安心して楽しみたいことができるでしょう！

お子様向けの注意

オンラインであんぜんにあそぶための 5 つのおやくそく：

おうちのひとと、いっしょによんでね！

- 1 なまえ、ねんれい、じゅうしょ、でんわばんごう、がっこうのなまえなどは、だれにもおしえないこと。
- 2 ゲームでしりあったひととあわない。
でんわもしないこと。
- 3 ゲームでしりあったひとと、インターネット チャットをしないこと。
- 4 しらないひとから、なにももらわないこと。
- 5 ゲームでどんなことがあったか、おうちのひとにはなしてね。



28

KROME STUDIOS

Chief Executive Officer
Robert Walsh

Creative Director
Steve Stamatidis

Studio Manager
Andy Green

Executive Producers
Robert Walsh
Andy Green

Producer
Robin Smith

Assistant Producer
Jason Hainey

Asset Coordinator
Tina Hicks

Game Design

Lead Designer
Cameron Davis

Junior Designers
Steven Adamson
Michelle Fowler
Jared Pearson
Lawrence Ritchie

PROGRAMMING

Lead Programmer
Steve 'Sly' Williams

Senior Programmer
Jason Schroder

Programmers
Chris Butterworth
Joel Crabbe

Alex Darby
Jason Hirst
Stephen McNamara
Steve Scott
Michael White

Network Programmer
Nathanial Ryall

Script Programmer
Joshua Camille

Additional Programmers
Trevor Powell

ART TEAM

Lead Artist
Jason Stark

Lead Concept Artist
Ron Marc

Concept Artists
Irina Egorova
Mark Hansen
Michael Manalac

UI Artist
Chris Conte

Lead Character Artist
Dean Ferguson

Animators
Mitchell Clifford

Mitchell Coote
Gareth Cowen
David McLeod
Raphael Young

Lead Prop Artist
Andrew Clark

Prop Artists
James Ellis
Chris Vera

Lead Mesh Artist
Jason Christie

Mesh Artists
Stefan Allaki
Chris Conte

Ben Droste
William Foley
Simon Hart
Warren Hawkes

Ben Southall
Brent Waller

Lead Level Designer
David Yorke

Level Designers
Hugh Winwood-Smith

Lighting
Karl Stotschek

Technical Artist
Joel Styles

SOUND

Lead Sound Designer
George Stamatidis

Sound Designer
Peter Wayne

Original Music by Cedar Jones

Gavin Parker
George Stamatidis
Peter Wayne

MERKURY ENGINE & TOOLS

Lead Engine Programmer
Glenn Watson

Engine Representatives
Tony Ball
Dave Pevreal

Engine Programmers
Myles Abbott
Tony Ball

Darren Bremner
Jason Bright

David Ely

Manu "Oops" Evans
Barry Jones

Daniel Krenn
Peter Litwiniuk
Duncan Murray
Dave Pevreal

David Shea
Daniel Stephens
Steve Thirlwall
Anthony Wigan

Lead Tools Programmer
Jared Allen

Rowan Hamilton
Tools Programmers
Zac Conso

Ronan Hayes
Glenn A Watson
Jonathan Lawrence
Gregorios Leach
Triston O' Connor
Graeme Scott

Engine QA
Jason Cross
Raymond Lam

Technical Artists
Robert Butterworth,
Gordie Moffatt
Bruno Rime

QUALITY ASSURANCE

QA Manager
Scott Savage

QA Project Lead
Wade Higgins

QA Nightshift Supervisor
Timothy Dansie

Quality Assurance
Daniel Dahl
Clinton Evans
Robert Littler

See the in-game credits for a complete list of Viva Pinatas Party Animals team members.

29

B

クレジット

MICROSOFT TEAM

Production

Earnest Yuen
Chris Kimmell
Shannon Loftis
Jim Veevaert

Design

J. Epps
Ken Lobb
Josh Atkins
William Hodge

Art

Michael Cahill

Dev

Brian Stone
Brandon Burlison

Audio

Caesar Filori

Test

Chris Chamberlain
Jennifer Boespflug
Dave Johnson
Sean Kellogg
Mike Vargas

Localization

Dimitri Roche
Tom Arnold
Carolyn Cecil
Brandon Kelley

Business Development

Leah Eckstrom
Ben Harrison
Skye Campbell

Marketing, PR, Legal & Geopolitical

Greg Kirkpatrick
Brandon Boswell
Patrick Albert

Customer Support

Robert Bokone
Josh Mueller
Chris Eiben
Theo Nguyen

User Research

David Quiroz
Tom Fuller
Dennis Wixon

User Experience

Beth Demetrescu
Rich Bryant
Joshua Ortega
Dana Ludwig
Ginny Baldwin

Localization

Virginia Spencer
Ireland, Japan, China,
Korea & Taiwan
Localization Teams

Customer Support

Steven Kastner
Jim Hawk
Larry Galka

Marketing, PR, Legal & Geopolitical

Justin Mier
Michael Johnson
Craig Evans

Genevieve Waldman

Jim Bak
Don McGowan
Sue Stickney
Maria Dellello
Paige Williams

Localization

Virginia Spencer
Ireland, Japan, China,
Korea & Taiwan
Localization Teams

Customer Support

Steven Kastner

Excell Data Corporation

Volt

Sakson & Taylor

SPECIAL THANKS

Shane Kim, Phil Spencer, Bonnie Ross, Tony Cox, Kiki Wolfkill, Guy Whitmore, Craig Davison, Laura Hamilton, Dana Fos, Kelly Bell, Matt Whiting, JoAnne Williams, Kevin Browne, Dave Luehmann, MGS Web Team, Jeremy Los, Oliver Miyashita, Kevin Salcedo, Jeff Sullivan, Frank Pape, Todd Stevens, Sebastian Motte, Lee Schuneman, Justin Cook, Scott Henson, Curtis Neal, Muffy Bryan, Alexis Berg, Catriona Williams, TJ Duez, all staff of the MGS Multiplayer Labs, and all our friends at 4Kids Entertainment.

MICROSOFT JAPAN TEAM

Program Manager

Asako Kido

Lead Software Test Engineer

Go Komatsu

Software Test Engineer

Yoko Shimizu

Product Marketing

Masao Okamoto

Print and Package

Eiichi Ogawa

Test Assistant

Norihiro Sato

Lead Software

Yutaka Hasegawa

Design Engineer

Atsushi Horiuchi

Software Design Engineer

Isao Murayama

Product Marketing

Yutaka Hasegawa

Print and Package

Eiichi Ogawa

SDL JAPAN K.K.

Project Manager

Mai Kajikawa

Linguistic Specialist

Tomoko Kometani

User Experience

Yousuke Okabe

DTP Specialist

Yousuke Okabe

Product Marketing

Yutaka Hasegawa

Print and Package

Eiichi Ogawa

Test Assistant

Norihiro Sato

Software Design Engineer

Isao Murayama

Product Marketing

Yutaka Hasegawa

Print and Package

Eiichi Ogawa

Test Assistant

Norihiro Sato

Software Design Engineer

Isao Murayama

Product Marketing

Yutaka Hasegawa

Print and Package

Eiichi Ogawa

Test Assistant

Norihiro Sato

Software Design Engineer

Isao Murayama

Product Marketing

Yutaka Hasegawa

GLOVISION INC.

Voice Director

Koji Momose

Production Coordinator

Seiichi Kawashima

Sound Engineer

Takayuki Shibasaki

Translator

Shinobu Maeshima

Product Marketing

Yutaka Hasegawa

Print and Package

Eiichi Ogawa

Test Assistant

Norihiro Sato

Software Design Engineer

Isao Murayama

Product Marketing

Yutaka Hasegawa

Print and Package

Eiichi Ogawa

Test Assistant

Norihiro Sato

Software Design Engineer

Isao Murayama

Product Marketing

Yutaka Hasegawa

Print and Package

Eiichi Ogawa

Test Assistant

Norihiro Sato

Software Design Engineer

Isao Murayama

Product Marketing

Yutaka Hasegawa

サポート情報

■ お問い合わせ先

マイクロソフト株式会社

Xbox カスタマー サポート 0120-220-340

※フリーダイヤルがご利用いただけない場合は 03-3570-8261 をご利用ください。

詳しくは次の URL をご覧ください。 <http://www.xbox.com/jp/support/>

※この窓口は、聴覚や言語などに障害をお持ちの方の専用窓口です。障害をお持ちで電話での会話に困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願い致します。

受付時間 10:00 ~ 18:00 (日、祝日を除く)

■ 聴覚や言語に障害がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語などに障害をお持ちで、電話での会話に困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。

ファックス番号: 0570-000-560

※この窓口は、聴覚や言語などに障害をお持ちの方の専用窓口です。障害をお持ちで電話での会話に困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願い致します。

■ ご注意

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。
2. 本製品は **NTSC-J** が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。
3. 許諾を得ずに、複製、リパースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。
4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。

マイクロソフトは、この取扱説明書に記載される内容に関し、特許、特許申請、商標、著作権、またはその他の無体財産権を有する場合があります。この取扱説明書は、マイクロソフトの書面による明示的な許諾がある場合を除き、これらの特許、商標、著作権またはその他の無体財産権に関する権利をお客様に許諾するものではありません。

ここに記載された情報 (URL、インターネット・ウェブサイト関連を含む) は予告なく変更されることがあります。特に断りがない限り、ここに記載された企業、団体、商品、ドメイン名、Eメールアドレス、ロゴ、人物、出来事はフィクションであり、実在のいかなる企業、団体、商品、ドメイン名、Eメールアドレス、ロゴ、人物、出来事とは一切関係ありません。また、それらを意図したり推測させるものではありません。目的の如何に関わらずマイクロソフトコーポレーションの書面による許諾の無い限り、著作権法で保護された権利を制限することなく、いかなる部分も複製、模倣システムへの保存及び紹介、並びにいかなる種類や手段による伝達 (電子的、版下作成、コピー複写、録画その他) をしてはいけません。

© & © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Microsoft Game Studios ロゴ, Rare, あつまれ! ピニャータ / Viva Piñata および関連キャラクター、Windows, Windows Live, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation およびまたはその関連会社の商標です。

Developed by KROME STUDIOS for Microsoft Corporation. KROME STUDIOS and the Krome Studios logo are trademarks of Krome Studios Pty Ltd.

DD DOLBY DIGITAL 本製品はドルビーラボラトリーズからの実施権に基づき製造されています。Dolby, ドルビー及びダブドル記号は、ドルビーラボラトリーズの商標です。

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。

落丁、乱丁はお取り替えいたします。

Printed in Singapore

コントロール

ブレーキ

アクセル

アイテムを
つか
使う (X)

アイテムを
切りかえる (Y)

スライド (B)

ジャンプ (A)

ほうこう
方向

しんこうちゅう
ポーズ / 進行中のゲームに
さんか
参加 (ホームのみ)